



Chapitre 1 : le destin au pouvoir par la chasse gardée de l'occupant mal fame

Par Gaghiel1000

Publié sur Fanfictions.fr.
[Voir les autres chapitres.](#)

lovermind est dans l'univers Marvel l'entité mystique dite siège périlleux. Longtemps avant de créer les Zergs par psychisme de création il apprit les fonctionnalités de la transcendance chaque génération de mutants ressuscités étant en succession plus avisés et puissants au combat. Pour gérer les points de redondances de ses créations il usa de recoupement logique et d'interpolation méthodique. Cela lui fut possible par les esprits fous parmi les vivants devant son sommeil et réveil partiel aux mains des Xel Nagas. Il fut capturé par ces derniers par métaphysique de limmatériel et emprisonné dans des dimensions à esprits. Feignant sa soumission par mimétisme il parvint à se libérer en détruisant toutes les cultures de matériel de ce peuple. Il apprit la résurrection auprès des créateurs des esprits et de vies. Auprès des premiers il fut initié à la science des limitrophes devant lui permettre de garder sain son peuple. Les autres l'aiderent à rassurer et reconforter les mutants grâce à la disparition de leurs douleurs et de leurs cauchemars éventuels. Pour son peuple Zerg il choisit de créer un essaim afin d'en faire une collectivité commune. Les différents combats qu'il avait livrés finirent par le convaincre que le contrôle des troupes était nécessaire pour assurer la victoire. Il conduisit son peuple de référence après avoir entendu parler de légendes à propos de panthéons insectoïdes évolués. Ce fait évolutionniste découlait de études scientifiques entomologiques et de références bibliques. Les mutants de l'univers Marvel ressuscitaient par lui après visitations intimes ayant visé de justice et recyclages de leurs desirats. Les Zergs il forma au combat par approche holistique à l'environnement et aux prières de l'ennemi. Cette science lui est accessible parce qu'il arpente les dimensions perpétuellement à la recherche de contacts des esprits et de savoir pour nouer des alliances. Il sait également que les guerres se gagnent à l'intellect et l'esprit critique d'analyse. Ses généraux vinrent lui proposer leurs services après mutations systématiques en spores psychiques lors de l'involution. Le premier général se nommait Zsach. Il avait pour talents particuliers la stratégie du bélier et des ententes tactiques communes à la colonie principale comme la stabilisation de l'effectif au décompte. Cette démarche était implementable par astrophysique et économie. L'overmind savait qu'un jour il risquerait de se faire dépasser par ses créations. Ce fait avéré et vérifiable d'antan pouvait se renouveler à moins que lui, l'esprit suprême de la science, apprivoise le concept de mutations. Les mutations devant permettre la création de races pluridisciplinaires pour préserver le legs de l'héritage de corps des esprits animaux et insectes. Le concept de corps desprit il l'apprécia et maîtrisa pour mieux espérer garder le contrôle de ses ouailles. Là où il aurait pu être blâmé était le domaine de la gestion des doléances et des prérequis de ses cerveaux. Il savait en même temps qu'ils n'attendaient qu'une occasion pour le trahir et le remplacer au sommet et également que la mutation devait être accaparée par lui. Ce dernier concept était à entreprendre pour éviter la décadence et promouvoir la liberté d'engeance. De cette façon il gardait le contrôle de son royaume. La mutation est une légende chérie des Xel Nagas



francs d'études astrologiques et de biogénétiques dans la déviance de races appelées ou en jachère. La plupart du temps ils purent conserver le contrôle sur leurs fidèles par intellect théorique et appliqué. L'Overmind échappa à leur contrôle lui étant rempli et imbu de pouvoirs inaliénables de créations. Les Xel Nagas avaient pour objectif motivant ces expériences d'accéder à plus grande grandeur que leur condition d'état de peuples appelés. Leur plus grand espoir d'élévation passe par les études de législation et de justice d'envisagement à la miséricorde. Jim Raynor depuis le futur perçoit dangers cosmiques de transformations suprémacistes de L'Overmind poussé par soif de pouvoir au cas où ce peuple recommencerait l'expérience leur ayant permis de contracter cet esprit. Ils auraient voulu retrouver et piéger l'esprit fou et intelligent par le biais d'appel au messianisme. L'esprit fou se résoudrait à la longue par résignation et habitude à cette démarche pour apprendre et étudier le monde extérieur à sa création. Les dieux scientifiques avaient conçu pièges de mimétisme visant à communiquer en sournoiseries d'état avec L'Overmind. Ce qui normalement devait permettre de rassurer l'être psionique pendant sa captivité. Présentant un piège par manquement aux calculs logiques des plus grands maîtres d'esprit de leur multivers Zsach en secret dota son maître de calculs différentiels affines. Cet acte de courage et de dévotion fut rendu possible par adaptabilité mutagène et souplesse d'essor de son leader. Les pourparlers auprès de ce dernier afin qu'il accepte de se laisser étudier débouchèrent vers échéance de garantie. Cette sûreté d'état pour le grand esprit prenait la forme de prise à l'externe dans le monde des Xel Nagas officiant. Cette manœuvre relevait de clef de solfège à l'étude. Jim Raynor avertit les peuples reptiliens qu'il présentait tumultes dans l'espace temps au moment de la mise en pacification entre clans. Troubles évocateurs de rétrospection à l'historique pour les microcosmes affectés. Remise à l'incipient devait prendre la forme de sidérurgie de l'instant présent. Les Zergs pendant l'absence cachetée de leur maître commencèrent à apprendre l'usage du libre arbitre régulé par maîtrise du temps et des vœux de sincérité. Ce qu'ils retenaient de leur servitude était la loyauté et l'amour de leur maître. Ce qu'ils en tiraient se trouvait être que les mutants et eux divergeaient en termes de destinée et de voies d'intégrité. Le siège périlleux prodiguait à chaque mutant(e) ressuscité(e) prières honorifiques pour diminuer au fil des générations l'essor du karma. Les Homos Supérieurs face à la contemplation du monde parallèle de l'autre facette du siège périlleux dit Starcraft Sy reconnurent de présomption. L'intellect au combat de Wolverine était sans égal dans les sphères de créations multipartites. Ce dieu de l'étrange siège pendant des siècles sur des mondes d'animalerie avant de se faire enrôler au sein des X-Men. Il considérait les Zergs comme des bêtes maléfiques mais sentées. Ce dernier fait les rangeait pour lui dans la catégorie des animaux intelligents semblables aux Broods. Ce qui les différenciait était leur obéissance à maîtres de corps pour les derniers et maîtres d'esprits pour l'autre tribu. Ce qui les rapprochait était leur visée expansionniste et leur obsession pour la mutation au nom de la ruche. L'Overmind en pourparlers de rappel avec ses instaurateurs laissa percevoir qu'il ne collaborerait que s'il était sûr de garder ses pouvoirs et sa liberté. Ne reconnaissant plus leur trésor d'archéologie les Xel Nagas comprirent que le supra esprit était incontrôlable à la divinisation et le psionisme à l'interaction. Ils l'avaient récupéré la première fois au centre d'un univers détruit par forces hostiles aux créations de mondes. À l'époque l'Overmind ne possédait que divination inutile à ses prisons interdimensionnelles. Il développa le psionisme au contact rapproché de ruse de proximité sexuelle incitée à une Xel Naga en chaleur. Le psionisme lui vint comme on respire et il put user de conversions créationnistes mettant à mal la communalité de ses premiers prêtres.

(Le plus grand espoir d'élévation des Xel Nagas passe par les études de législation et de justice



d'enviement à la miséricorde. dans ce but ils se résolvent à se tourner vers les panthéons ex nihilo de l'exemplarité à la tâche. l'agneau de dieu les accueille dans l'ancienne Pangée pour leur expliquer que ces concepts sont pré-déterminés dans son monde alui par ses saints et frères collègues angéliques. l'Overmind provient en partie d'essence de ce monde lui considérant ces pré-concepts vitaux au jeu des alliances. au fil de ses combats contre races inférieures, l'OVERMIND tourna MÉFIANT CONTRE SOURNOISERIE TROMPEUSE DE SES CÉRÉBRES. cela car il ne surveille pas leurs prouesses guerrières mais examine leurs états d'âme avant et après les victoires militaires par intercroisements mutagènes aux stochastiques de mondes de créations sismiques à l'intellect humain. l'Overmind apprit l'art de la guerre en étudiant les manœuvres des esprits pendant sa genèse et son emprisonnement par relâche aux mains de ses ennemis de toujours. la justice selon les Xel Nagas par leurs états de fonctionnalité à la réciprocité indispensable à toutes responsabilités civiques est acquise si l'on accepte de respecter et éduquer son prochain. ils conçoivent cette doctrine à l'exemplarité de l'Overmind et de leurs frères de combats. la solidarité est établie providentielle par l'Overmind au nom de l'efficacité de gestion des troupes et la répartition de toutes charges aux communes de collectivité. l'esprit de surveillance considère toutes ses troupes comme ses enfants chers expédiés au combat afin de les étudier et comprendre leur sagesse. ses micro-systèmes d'analyses évoluèrent au fil des siècles et des guerres lui permettant entre autres de concevoir le concept insectoïde sacré de l'Overlord. cela par exposition aux peuples collectivistes de la terre. plus précisément mammifères tel que suricates. l'Overlord pour les insectoïdes est indispensable en tant que régent auprès des reines de leurs ruches. le concept germa dans l'esprit de l'Overmind quand il constata que ses réseaux de communication étaient basiques comparés aux réseaux des espèces à ruches animales et anthropoïdes collectives de l'après Pangée. pour s'accommoder il comprit qu'il devait trouver le courage de naviguer vers l'inconnu et enclencher la mutation des espèces en présence. la transformation originelle provient des mondes gouvernés par les Xel Nagas d'origine avant l'arrivée à ce niveau de conscience de l'esprit surintendant. ses préoccupations majeures sont le legs de transparence et d'élevation auprès de ses créations. il perçoit les conventions de consciences ascendantes afin de mieux les espionner en vue de formations mineures. le dieu ultime des Zergs comprit l'intérêt de la mutation en devisant exceptionnellement avec les Xel Nagas. cet attrait de nature sied à toutes les situations où les risques sont calculés. en milieu hostile les transformations s'opèrent par transferts d'acquiescement aux biosphères autarchiques autochtones ou indigènes selon les cas. il souhaite léguer ce don à toutes ses lignées irrespectivement de leur degré de parenté afin de les préparer du mieux qu'il peut contre les éventuels conflits à venir. parfois la logique populaire s'impose et l'emporte même pour les terrans. notamment le dicton sur la raison du plus fort. au contact de ses anciens géologues l'esprit serein comprit les rouages de la genèse de vies en autarchie indigène dit auxiliaire au placentaire. ce qui lui permet d'inculquer le programme génétique de transformations à toutes les espèces en partant du même constat. constat et postulat de pouvoirs au méritoire. les dérives sectaires et divisives possibles selon son sens de la cohabitation entre clans de puissants peuvent s'avérer surtout au début provenir de sources telles le mensonge ou autre acte de criminalité passible de justice. elles prennent la forme de bicephalie et de mariages conjoints aux gènes par contumace. attristé et pas satisfait par ces lois de découvertes il décida d'explorer les multivers de toutes espèces en vue d'acquiescer le plus de connaissances et de sagesse au sujet de cette activité primésautière. Ce qu'il apprend auprès des transformers se résume à la difficulté d'honorer les anciens après activation d'état de mutant. la raison étant la colère et le rejet au nom des souffrances vécues et encourues au



cours de cette métamorphose. cette tautologie universelle aux vivants lincite à faire réserve de séduction à l'ennemi. les transformeurs lui expliquent que leurs dieux créèrent la mutation dans le but inavoué légué à générations éloignées en millénaires le pouvoir du libre arbitre de la liberté de l'amitié de la solidarité ainsi que le reconfort. but principal étant de mettre fin aux malédictions des espèces mal intentionnées telles les spectres de Galactea. il existe des camps hostiles aux créations de mondes. mutants jugent broods et zergs comme clans similaires. quand un brood décède quelle que soit la façon il va aux enfers universels de conquête. cela à cause de malédictions. malédictions résultant d'anathèmes sur l'esprit de la ruche. quand un zerg meurt il va en paix au ciel. cette différence s'explique par le fait que l'overmind est parfaitement avisé au sujet des choses de la vie. la reine des broods créa son clan d'espèce en négligeant de pourvoir à la santé mentale. donc la nécessité de la malédiction en vue d'extinction. en désespoir de cause se rappelant tout la monarque sagesse d'elle-même. elle sagesse que les mutants humains sont les plus à même de jouer le rôle de messies afin de guider son clan vers le rachat. considérant le cas de ses ennemis principaux les X-Men elle comprend après les avoir examinés sous son jour nouveau que cette famille recomposée respire le bonheur malgré le pouvoir car ses membres se font confiance et sont honnêtes en tout état de cause entre eux. les anathèmes pesant sur les insectoïdes pour esclavage en tant que faux messies et mensonges en tant que faux dieux. châtiments formulés par les esprits étrangers à la cause des provocateurs. calvaires destinés à les pousser à se désolidariser. la reine des broods pense acquérir la mutation ou la transcendance par le biais de méthodes nouvelles propices à l'ajournement. notamment méthodes de prières à la copulation par broods monarques. les broods historiquement interdirent après avoir banni symboliquement la mort de leurs rangs par mémoire génétique aux nouveaux nés dits têtards. également visions de la laudela afin d'appréhender leur dernière heure. ces sciences leur valurent malédictions auprès de chaos et éternité furieux de voir leurs créations déranger l'ordre établi. ils les maudirent car d'autres espèces moins dotées en intellect auraient pu s'éteindre de chaos. ils les consolèrent et reconfortèrent quand même en promulguant la fin des malédictions après élévations des créations plénières et entières de ces dieux vivants de la science. la technologie de ce peuple leur vient de matérialisation linéaire entropique de concepts idéaux aux esprits de la science vénérés en partie par eux-mêmes.)

Les muses universelles de toutes espèces vivantes considèrent les peuples et territoires gouvernés par l'overmind comme une manne pour l'évolution et la paix éternelle. cela car le dieu arachnoïde psionique comme tout esprit créateur à cela de spécial qu'il sait canaliser les rébellions pour en tirer le meilleur parti de sciences à l'étude. il tolère guerres si ces engagements sont sincères à la formulation de l'annonce. il atteint le summum de l'évolution par l'assimilation des espèces dominantes aux sciences appliquées mais pas théoriques. il les conquiert en général par séduction aux bienfaits du travail au génome. il effectua ces travaux par études de causalité à l'engrenage. aussi études des pouvoirs en place en vertu de mérite. il remporta même à sa création la plus grande partie de ses guerres. cela car il porte en lui l'essor de l'esprit des espèces espérantes et en jachère. Samir Durand vit le jour sur Mars. jeune il se prédestinait à une carrière de commandant scientifique à l'infanterie d'armement. il fut dévié de sa vocation lors d'une mission de contrôle de routine sur Tarsonis. effectivement par une déférente de zergs. capture et insémine aux gènes étrangers de ces dieux animaux il muta en froid mentat psionique. psionisme acquis par métamorphose aux émissions par voies hertziennes. utile aux tâches de cerveaux et de créateurs en second. l'overmind percuta le



potentiel évolutif des légendes du monde parallèle de dune par l'intellect extrême du terran. il lui légua en préparation de tâches la gouvernance de la ruche pour par ses déviances altruistes motiver ses troupes à la différence ou l'intellect à l'alternance. ces acquis furent capitaux dans l'expansion de l'empire zerg. cette race originaire de tarsonis développa le statut intermédiaire de mentats dit calculateurs abstraits envers les espèces menaçantes à l'étude. pour se désentraver du cycle de l'espace temps l'overmind comprit qu'il devait assimiler sources de créations de toutes espèces vivantes à travers tout son multivers d'origine. par la suite il acquerrait pouvoirs d'immuabilité et de transcendance. ces continuums seraient sa chasse gardée par transitions d'idées concepts et lois scientifiques. pour être pure énergie l'esprit vivant avait assimilé une partie des sources de pouvoirs des protozoes. ses frères ennemis lui reprochèrent son alchimie délétère même s'il est connu comme le meilleur économiste du monde. les mentats sous espèces élaborent continuellement nouvelles stratégies pour les troupes d'infanteries et tactiques pour les cerveaux. ces études placées sous le gide de samir durand tirent leurs sources d'apprivoisement des jeux de coopérations droites et directes des espèces. cela par agencement de plans collatéraux à la commune union de bon voisinage. l'alchimie organique de toutes espèces et l'économie au genre et nombre étudiées par l'overmind par liquéfactions des espèces réduites à la production. le creep zerg est une création semi énergétique permettant transformations de vies et de substantifs. jim raynor analyse les méthodes au combat des zergs pour finir par comprendre qu'ils sont fins experts en manoeuvre des forces astrales. cela expliquant leur biodiversité. il en déduit que leur maître est doué en sciences de la causalité faisant de ce dernier un ennemi redoutable. pour connaître ses points faibles il décide d'aller à la rencontre des peuples détenant les légendes réelles de l'esprit de tergiversations. ce qu'il recherche il finit par le trouver en explorant les mondes de l'absurde doué est issue la menace mystique. l'overmind percut le potentiel évolutif des peuples légendaires du monde parallèle de dune par l'intellect extrême du terran samir durand. il décida d'explorer ce monde afin de faire valoir sa version de la création à la solde des vers de sable créateurs de ce monde. les animaux de créations lui expliquent par télépathie que leurs sciences divergent des siennes de par leur provenance. ils étudient les sciences non pas par provocations mais par psychologie de l'extériorisation. samir durand indique à son maître que ces dieux étrangers aux concepts de évolutions types de starcraft tirent leur sagesse selon ses sources du commerce de la bénédiction de l'épice par le groupement religieux dit bégesserit. pour que ses peuples évoluent à l'image des habitants de dune l'overmind en déduit qu'il devra vivre la venue au monde des vers de sable en sa propre personne. pour cela il décide d'étudier les mythes de la création de dune et des peuples la gouvernant. il en ressort que pour rémunérer et agencer ses tribus en point d'ancrage à la porte des mondes qu'il est nécessaire que les sciences des dieux starcraft doivent se diversifier en adaptivité. pour accomplir cet exploit durand suggère de s'adapter à la vie sur dune par transmissions de biosphères essentielles et vitales. se retrouvant à vivre en deux mondes en simultané les zergs se retrouvent dieux multiversels. dieux multiversels de par leur maîtrise de la synchronicité héritée de la libération de leur maître hors de leurs univers d'origines. la causalité est un fait de dieux animaux pour leur permettre de changer de modes de vie selon le rythme des saisons. (sarah kerrigan la reine des lames intonne à l'overmind que ses entreprises vont trop loin en cette instance. elle raconte que venant de son futur elle sait tout sur lui et sa déchéance. le plan secret élaboré avec jim les protozoes avec elle consiste à remonter le temps progressivement afin d'effacer des créations abstraites la teneur de l'overmind par le respect et l'effacement d'assimilation. cela afin de mettre fin à des siècles de morts et résurrections congénitales de



lesprit fou. fou par la faute des xel nagas. ce plan plus exactement vise à éliminer l'overmind de toutes les créations ou son existence porte problème à la prospérité des peuples vivant en bonne harmonie. cette entreprise folle pour durand qui y décele quand même du bien fondé à l'action et à la pensée derrière cette démarche. les muses créatrices de l'overmind inspirèrent ce plan en tant que déesses de la fortune. l'overmind periclita en règne de présence depuis toujours lui ne pensant qu'au pouvoir. ses névroses obsessionnelles le menèrent progressivement et irréversible vers les voies de la perte des dieux seuls et isolés. il ressentit cette justice de tout son être lui gardant une parcelle de lucidité malgré ses conquêtes militaires. les protoss et les terrans apprirent à vivre à ses côtés en sacrifices de peuples minoritaires en souffrance auprès de sa garde rapprochée. A PEAUFINER

GUERRES DE POUVOIRS ENTRE CEREBRES. les premières disputes éclatèrent dans la préservation et la gestion des troupes au commun gardées. notamment les principes de droit de cuissage garantis à certains. ils se battirent entre eux après leurs meilleures campagnes militaires de conquêtes de peuples insoumis afin de saccaparer les rôles de grands conseillers et usiniers raffineurs de maîtres quantificateurs auprès de leur leader éternel. leurs définitions de probité à la stochastique de gestion peuvent varier d'individu à individu l'overmind n'en prenant pas ombrage. ce qu'il ne tolère pas en revanche sont les coups bas portés contre ses favoris par les rejetons de jeunes lignées. ces derniers se considèrent et se croient méritants tant qu'ils peuvent devancer le raisonnement de leurs aînés. ils abhorrent la formation dogmatique aux côtés de ces derniers se déroulant au nécessaire de leurs manques. au fil des lignées à mémoire génétique l'overmind comprit que pour favoriser la montée des jeunes générations il lui suffisait de faire intervenir entrecroisements de races à l'externe de la destinée. cette idée lui vint à l'esprit au moment de envisager et de planifier transhumance à la biosphère extra terrestre sur d'autres mondes de conquêtes et de soumissions. les griefs de son peuple il corrigea en se montrant clairvoyant et digne de respect. Sarah Kerrigan pendant son règne sur la ruche s'inscrivit dans la légende des méritants à l'ordre de ses serviteurs. après son incubation et gestation traumatisantes aux mains de son ancien ennemi elle comprit et se résolut à garder droiture d'exception afin de mieux se préparer à toutes les éventualités

Samir Durand envisage son avenir en tant que conseiller secret auprès des xel nagas en vue de garder le contrôle sur l'overmind. l'esprit dément place effectivement sa confiance en ceux ou celles qui lui permettent de dévaler. la plupart du temps il parvient à garder coups d'avance sur ses agents ou ses pions en percant leurs desirs secrets à jour. dans ces mondes idéaux ces inférieurs laissent s'endormir leur méfiance. dans les autres cas il parachève ses victoires par jeux de créations de continuums. exemple captivité de la ghost terran Sarah Kerrigan. cette dernière fut son jouet de sujétissement à l'humain lui désirant comprendre cette race. sa transformation à elle Sarah la laissa haineuse envers race humaine d'avoir tout compris de son potentiel au malheur pendant sa gestation. les dits malheurs à la probation résidant en elle étant la négation au militaire l'indifférence face à la douleur d'autrui la destruction face à la contradiction l'attentisme à la contradiction entre autres. ces pulsions sont morbides ou violentes indiquant état de déliaison à la transition. piège subtil et perfide pour laisser seul maître à bord l'overmind en cas de prises de terrans. cela afin que ses secrets terrans ne le forment aucunement mais laissent prise aux ennemis. otages pièges étant ceux portant en eux gènes de dévotion à prisons dupes à l'overmind. les principes derrière cette manœuvre tomberont en



desuetude a la transformation de kerrigan.les etudes anterieures des psychosociologues du dominion terran sur lovermind lassaient penser que cet esprit est a la fois lineaire et non lineaire comme toutes formes de vies evoluees.ruses infuses injectees dans ce deni de savoir par le suresprit etaient metamorphoses proteiformes et illusions psychedeliques quantiques.samir durand fut choisi par lui pour semer le chaos en sieges de pouvoirs terrans apres lui avoir enseigne genetiquement comment bloquer les voluptes instables de son esprit propre a lusuel.son maitre perçoit les esprits terrans comme infusions a la fois de lordre et du chaos.la part deternite qui sommeille en tout etre vivant muni desprit sert a pacifier masses dangereuses a lentendement commun.cela par eternite elle meme.(les zergs sont objets de convoitises de la part des autres creations.cela pour leurs etats reguliers voire systematiques de nourissons au soumis et adultes au conquis.cela par leur autosuffisance a eternite).les incursions catastrophiques de durand au sein des bastions terrans donnerent lieu toujours a remise en question du dominion terran par ses tenanciers.samir durand officiait a chaque fois en tant que seules et deboussole afin d'analyser les methodes de recours promouvant de ces societes.le regne de la ruche se base sur l'entente commune et solidarite a chaque apparition

jim raynor analyse les methodes au combat des zergs pour finir par comprendre qu'ils sont fins experts en manoeuvre des forces astrales.cela expliquant leur bio diversite.il en deduit que leur maitre est doue en sciences de la causuiste faisant de ce dernier un ennemi redoutable.ses resolutions a lui raynor sont d'explorer les mondes de creations afin de trouver purete a la pervasion et aux intrusions de l'esprit fou dans le jeu de destin des esprits salvateurs de creation.cette demarche devrait l'aider a observer leveil creationiste de l'overmind par le biais d'infiltrations aux spectres quantiques de sa revolte aux mains des xel nagas.jim et les protoss se constituerent bases de donnees metaphysiques a l'artefact afin de simuler l'overmind.ce qu'ils apprirent fut que les reseaux de l'intellect de toutes vies sous une creation donnee sont permutablement theologiquement par le biais de transformations.ces dites bases de donnees servirent a calculer le manquement aux connaissances de lovermind.les analyses de jim indiquent que les zergs maitrisent les sciences sociales psychologiques cycliques evolutives ainsi que et entomologiques de par leurs liens avec les sources du pouvoir.ce qui laisse entendre que ces peuples sont susceptibles a envies de passations .de par leur desir et envie devolution perpetuelle mettant a l'epreuve les sciences et creativite de lovermind.les sciences terrans sont incapables d'expliquer la maitrise mainmise et superiorite intellectuelle de profits et de pouvoirs de lovermind.sce quelles peuvent raisonner et analyser sont les dirigistes de cet esprit dieu.samir durand durand ses missions perilleuses se sortit toujours quasiment indemne de par ses capacites a l'hypnose et a la transformation.pouvoirs acquis a son assimilation d'ingenierie par son maitre a devotion.il sut cacher parfaitement son etat d'abomination theologique aupres des terrans qu'il cotoyait grace a sa maitrise des cycles des illusions humaines et du temps.nul ne savait ce qu'il faisait ni ce a quoi il pensait dans le camp ennemi.les tourments perpetuels de la reine des lames prirent fin une fois quelle acquit maturation a l'exegese de son intronisation perpetuelle.ce miracle eut lieu par delaissement et abandon de soi au syndrome de stockholm.la part deternite de kerrigan joua un role important dans cette entreprise de demarche .l'overmind la controlait auparavant de par ses contributions a elle pour le chappatoire.relation symbiotique entre le pouvoir et le savoir de foi ardente.l'overmind crea tarsondis comme adverse a toute biosphere etrangere.cela afin de preserver l'integrite et la purete de la race.il comprit plus tard avoir commis une erreur quand il eut besoin de rapport a l'onction dit relationnel a l'entraide.il se fit connaitre dans d'autres realites



notamment mutantes comme ego la planète vivante. Sarah Kerrigan repensant à son passé de ghost au service de Arcturus Mengsk. Ce qu'elle percevait à l'époque de gratifiant comme reconnaissance prenait la forme d'autorisation de rester au sein des Sons of Korahl. Depuis quelle est la reine des lames icône sacrée de pouvoirs et de commandement elle conçoit cette époque à Camps Imbus deux mêmes. Ce qu'elle retire comme préjugés se trouve être la prédisposition de l'être humain à manigancer et argumenter pour le pouvoir. Ce qui le différencie des autres espèces au pouvoir se trouve être sa cupidité. Raynor de par son sens de sacrifices envers elle est une exception. Une autre humanité est possible se dit-elle siégeant parmi le confort intelligible des colonies Zergs. L'autre humanité serait construite sur bases de respect approbation véracité et solidarité totalitaires. Mengsk représente les dirigeants pervertis par le pouvoir. Ce dernier inquiet quand à la tournure récente des événements suivant son accession au titre d'empereur du Dominion comprend que pour tisser alliances il doit apprendre à respecter confiance place en lui par les autres. Impossible pour lui selon la conception des causes qu'il honore lui étant habitué à jeux de pouvoirs depuis sa jeunesse. Au cours de sa carrière militaire grimpa dans la hiérarchie des Sons of Korahl par la ruse les intrigues au pouvoir son sens des affaires ainsi que son impitoyabilité en arcanes du pouvoir. Il n'accorde aucune importance à l'honneur ni à la confiance se croyant visité par causes supérieures. Kerrigan quant à elle savourait la peur qu'elle lui inspirait par son génie militaire renouvelé par sa résurrection par l'Overmind. Elle ne pouvait trouver matière à pardonner à Mengsk mais à Raynor. Ce dernier comprenait sa situation et dilemme face à sa nouvelle colonie de famille mais était dans l'incapacité de lui venir en aide. Il avait le cœur brisé quand il se rappelait leurs moments passés ensemble qui provoquaient en lui joie et cajolade romantique. Samir Durand percevait tous les traits d'usage et d'abus chez les colonies Terrans dont il avait la charge. L'odeur de la sueur âcre et voluptés de vespene gazeux des mineurs le plaçaient dans un état de trances à l'observation. Ces odeurs mêlées à la poussière qui collait aux corps des agents de corps de métiers du matin évoquaient en lui curiosité et animosité à l'observation. Les questions qu'il pouvait se poser trouvaient réponses auprès des hommes et de mère nature. Les immeubles flottants des colonies semblaient tout droit sortir de l'esprit des acrobates de cirques. Leur va et vient constant dans les airs faisait penser à vagues de oiseaux migratoires. L'impression de désuétude calme et vétuste que dégagait les vieux quartiers autour des centres villes lui rappelait sa vie d'antan de Terran infus dédié à la gloire du United Earth Directorate. Depuis son assimilation plus rien d'autre ne comptait à part son maître. Plus rien à part l'Overmind

l'Overmind dit siège périlleux dans univers Marvel



Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Les univers et personnages des différentes œuvres sont la propriété de leurs créateurs et producteurs respectifs. Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement et les auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.

2024 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés